

CYBERLEPSIE

Narration Interactive
Mastère IDE 2015-2016

Médéric Hénin
Timothée Marnat
Long Nguyen Huu

le **cnam**
Ecole nationale du jeu
et des médias interactifs numériques
enjmin


GOBELINS
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

> SYNOPSIS

Cyberlepsie est une fiction interactive qui se déroule en 2027. Un monde surconnecté qui échappe à notre contrôle. Domotique et partage d'informations sur les réseaux sociaux côtoient surveillance intensive et contrôle de la vie privée.

Le joueur incarne une mère dont la fille est malade. Son traitement, en cours de recherche, est très onéreux. Cette femme, virtuose en informatique, vient de créer un programme lui permettant d'avoir accès à des informations, aussi confidentielles que difficiles à acquérir.

Elle décide de vendre ses services pour payer les soins de sa fille, mais ignore encore les conséquences de cette décision...

CYBERLEPSIE

> INTENTIONS

Nous vivons dans un monde surconnecté qui domine notre vie. L'ampleur qu'ont pris les nouvelles technologies dans notre quotidien ainsi que la facilité avec laquelle elles peuvent être utilisées a ouvert la porte à de nouvelles habitudes mais surtout à de nouveaux dangers.

Ce qui est virtuel peut parfois nous paraître lointain et évasif, nous faisant oublier que nous sommes bien dans le monde réel. Chacune de nos actions a des conséquences.

C'est pour cette raison qu'est né Cyberlepsie, c'est une prise de conscience.

INSPIRATIONS LUDIQUES



Paper Please

Jeu d'observation dont le but est de contrôler les documents des personnes entrant dans un état fictif.



Mirror Moon EP

Jeu d'exploration spatiale.

> UNIVERS

Le jeu se déroule en 2027 à Costonal, un pays occidental fictif où le gouvernement a pris le contrôle des réseaux de communication sous prétexte de devoir réguler toutes les transactions financières après l'explosion de la bulle spéculative des Coins, une monnaie électronique internationale. Une atmosphère oppressante règne dans un monde uniforme et conditionné.

Le joueur incarne Hannah Osswald, une informaticienne de grand talent. Cette femme a créé un programme de hacking lui permettant d'accéder à des informations confidentielles. Sa fille Mathilde est atteinte d'une maladie incurable. Pour payer ses traitements hors de prix, Hannah commence à vendre ses services de hacker. À la suite d'un travail pour un certain Aeneas, un proche du gouvernement se fait assassiner. Le gouvernement accuse un groupe contestataire de l'assassinat.

Aeneas recontacte Hannah pour lui proposer un nouveau travail. C'est à ce moment-là que la narration se divise en deux branches possibles selon le choix d'Hannah : accepter ou non le travail proposé.

Si elle accepte, un attentat aura lieu quelques jours plus tard et Mathilde Osswald, sa fille, en sera une des victimes. Hannah décidera de poursuivre Aeneas pour se venger.

Si elle refuse, Aeneas kidnappera Mathilde pour obliger Hannah à lui donner les informations. Elle décidera alors de rechercher Aeneas pour libérer sa fille.

Dans les deux cas, Hannah cherchera de l'aide auprès d'un journaliste et des hackers appartenant à un groupe contestataire. Elle se rendra compte qu'Aeneas est en fait un représentant du gouvernement.

> PERSONNAGES

Hannah Osswald : personnage principal, mère de 47 ans, elle a été licenciée d'une société informatique après le crash boursier.

Mathilde Osswald : Jeune femme de 22 ans, Mathilde est la fille d'Hannah, elle est atteinte d'une nouvelle maladie incurable.

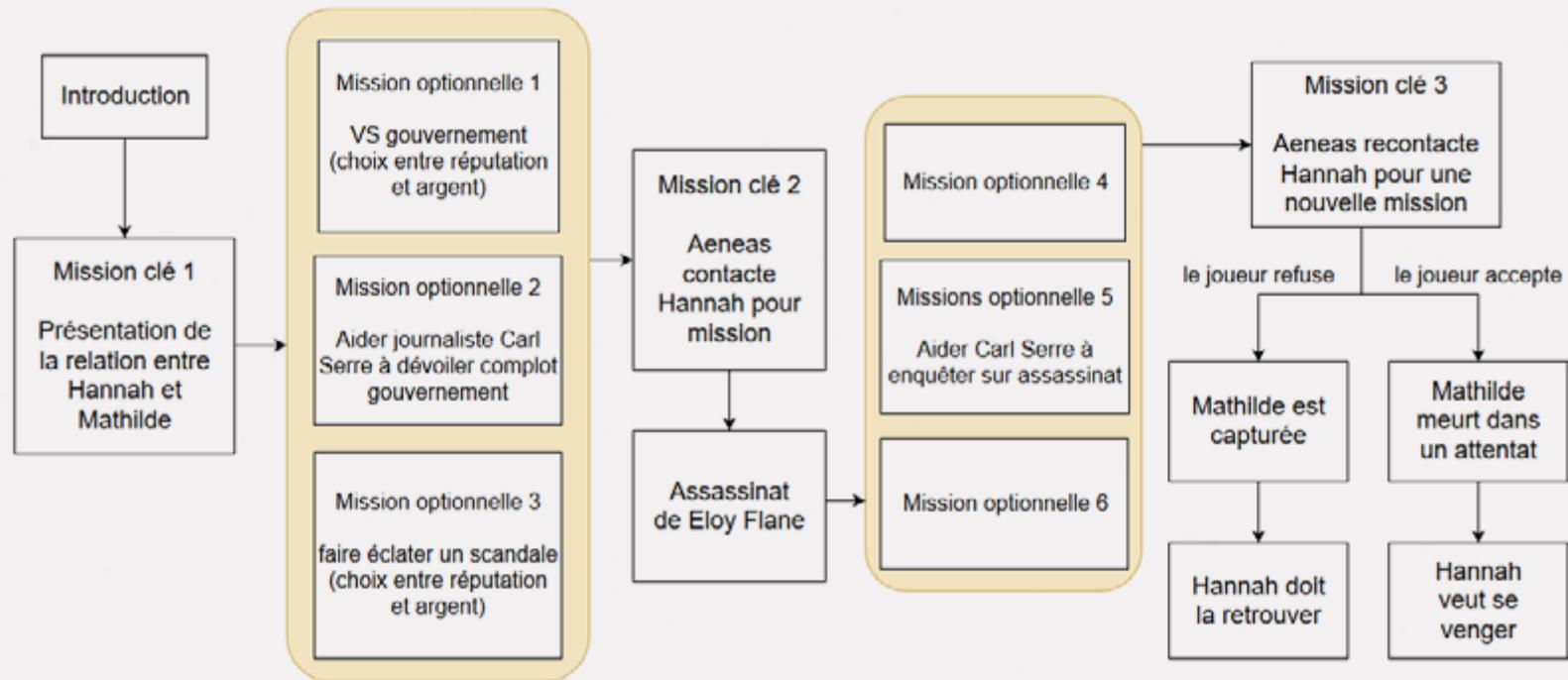
Wire : un groupe contestataire de hackers s'opposant au gouvernement.

Aeneas : le commanditaire anonyme qui donnera des missions à Hannah. Il se fait passer pour un membre de Wire mais est en fait employé par le gouvernement.

Eloy Flane : Proche du gouvernement, il est un lanceur d'alerte, il a divulgué des informations à un journaliste. Première victime d'Aeneas.

Carl Serre : un journaliste qui rentre en contact avec Hannah pour obtenir des informations sur la corruption du gouvernement.

> SCHÉMA DE LA NARRATION



Le jeu suit une narration en lac jusqu'à la mission clé 3, où le jeu pourra suivre deux branches distinctes. Les missions avec Carl Serre permettent de révéler l'intrigue et orientent les choix futurs du joueur.

> MOCK-UP



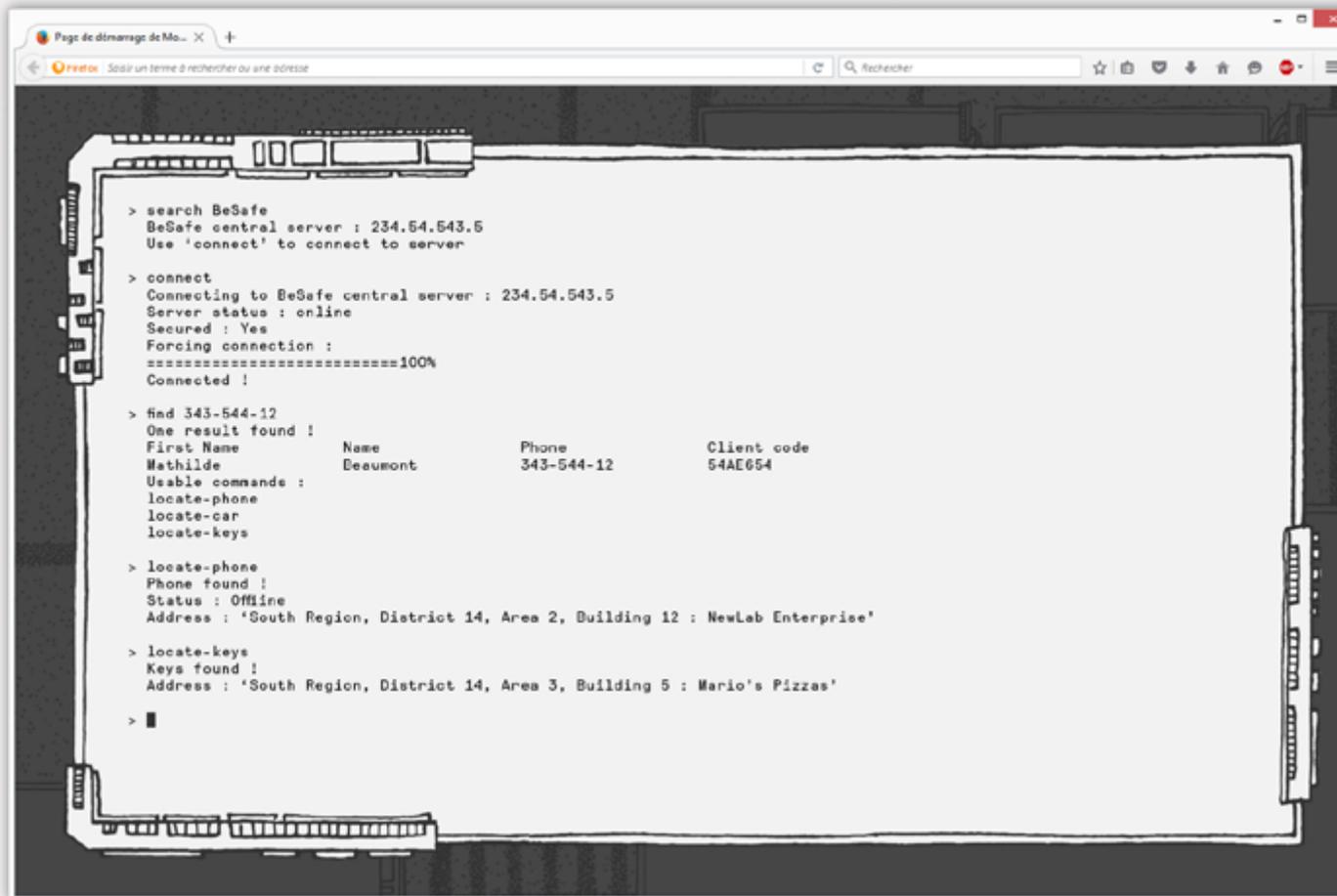
Tout le jeu se déroule dans l'appartement d'Hannah et adopte le point de vue de ce personnage, assis en face de son bureau.

L'écran de jeu est constitué d'un hub qui montre une vue d'ensemble de tous les écrans d'ordinateur et d'appareils mobiles sur le bureau.

Un écran sert à une seule application, et le joueur ouvre une application en cliquant sur l'écran correspondant.

CYBERLEPSIE

> MOCK-UP



The screenshot shows a terminal window within a browser. The browser's address bar contains the text "Page de démarrage de Mo... X" and the search bar contains "Rechercher". The terminal output is as follows:

```
> search BeSafe
BeSafe central server : 234.54.543.5
Use 'connect' to connect to server

> connect
Connecting to BeSafe central server : 234.54.543.5
Server status : online
Secured : Yes
Forcing connection :
=====100%
Connected !

> find 343-544-12
One result found !
First Name      Name      Phone      Client code
Mathilde        Beaumont  343-544-12  54AE654
Usable commands :
locate-phone
locate-car
locate-keys

> locate-phone
Phone found !
Status : Offline
Address : 'South Region, District 14, Area 2, Building 12 : NewLab Enterprise'

> locate-keys
Keys found !
Address : 'South Region, District 14, Area 3, Building 5 : Mario's Pizzas'

> █
```

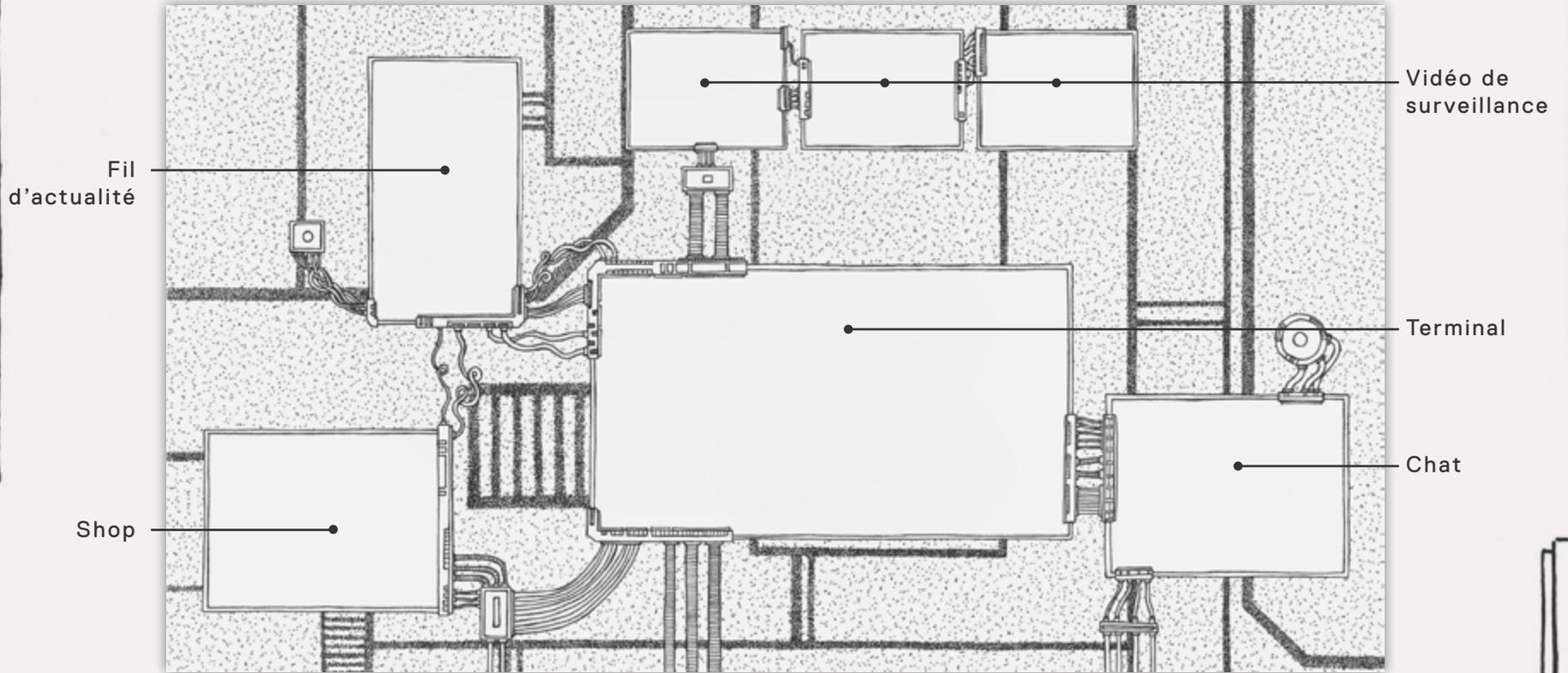
Le joueur interagit avec les différentes applications au moyens de la souris et du clavier.

Terminal

Le joueur tape des commandes simples directement au clavier et peut accéder aux commandes précédentes avec les flèches HAUT et BAS ou encore autocompléter un mot avec TAB. De cette manière, les joueurs habitués à l'utilisation d'un terminal peuvent retrouver leurs habitudes et les fautes de frappes sont limitées.

EISLEPBYA

> HUB MOCK-UP



CYBERLEPSIE

> GRAPHISME

Comment retranscrire une atmosphère oppressante et impersonnelle dans un thème qui traite de nouvelle technologie ?

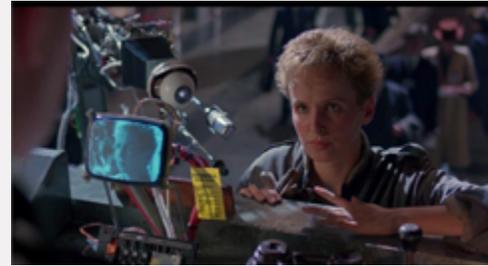
Cette question a été la base d'une grande réflexion dans le choix graphique de Cyberlepsy. Le parti pris a été de créer un univers rétro-futuriste, froid, rigide et uniforme afin de plonger le joueur dans un climat d'oppression impersonnel.

Le choix du dessin en noir et blanc comme style graphique permet de créer un contraste avec les nouvelles technologies. On en revient ainsi à cette notion de distance entre le réel et le virtuel que l'on expérimente face à un écran.



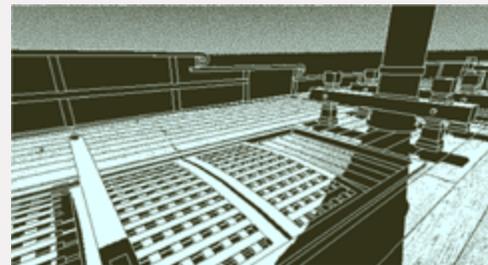
Brazil

Film de science-fiction dans un monde rétro-futuriste totalitaire.

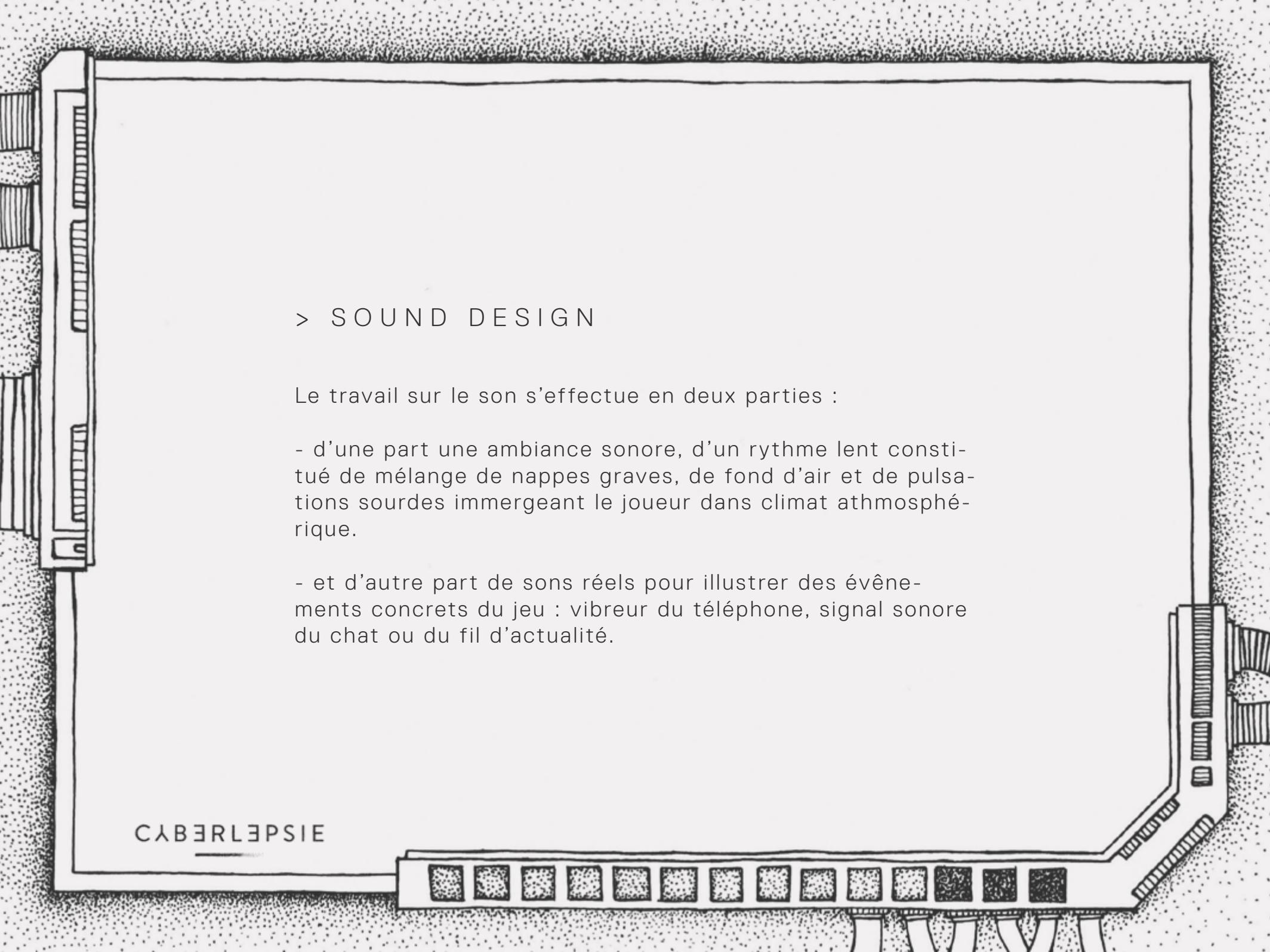


Return of the ObraDinn

Un travail sur le noir et blanc et la trame



CYBERLEPSY



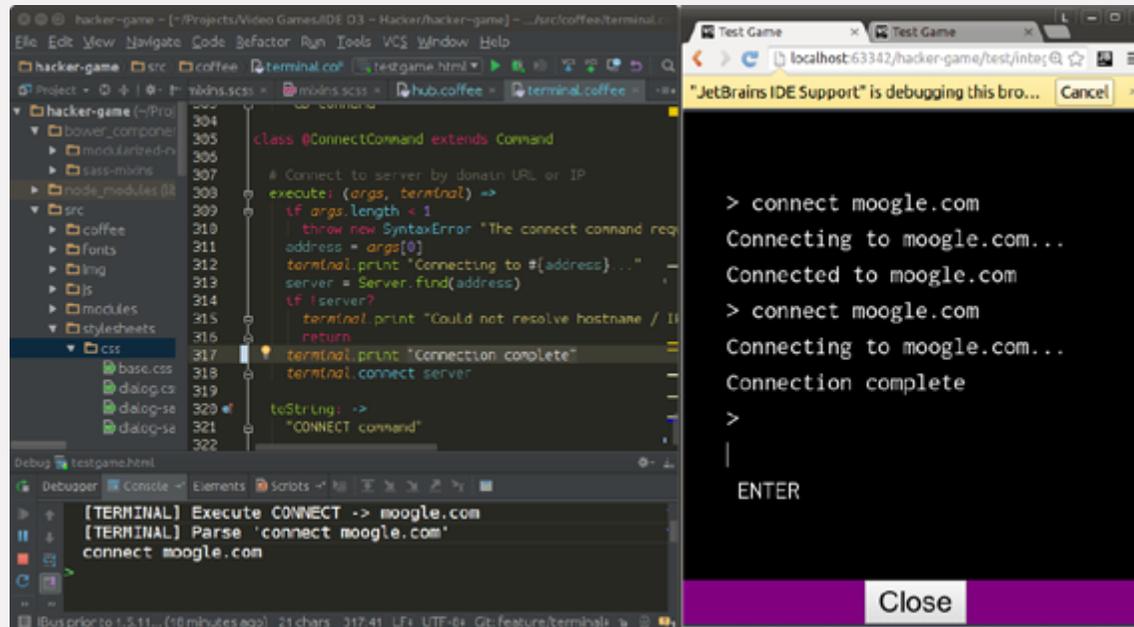
> SOUND DESIGN

Le travail sur le son s'effectue en deux parties :

- d'une part une ambiance sonore, d'un rythme lent constitué de mélange de nappes graves, de fond d'air et de pulsations sourdes immergeant le joueur dans climat atmosphérique.
- et d'autre part de sons réels pour illustrer des événements concrets du jeu : vibreur du téléphone, signal sonore du chat ou du fil d'actualité.

CYBERLEPSIE

> FONCTIONNEMENT TECHNIQUE



Le jeu fonctionne sur une page HTML et est principalement constitué de fenêtres d'applications ; nous avons donc choisi de mettre en place toutes les interactions avec le DOM et du Javascript (JS), sans utiliser de canvas HTML5.

> FONCTIONNEMENT TECHNIQUE

CÔTÉ DÉVELOPPEUR

package manager : npm avec une migration progressive vers bower

IDE : JetBrains IDEA et WebStorm

code : Coffeescript précompilé en JS

feuilles de style : SASS précompilé en CSS

Durant le développement, nous avons fait du debug sur un serveur local géré par l'IDE, ce qui a rendu deux choses possibles :

1. travailler en live edit avec Google Chrome. Les changements effectués sur le DOM, le CSS et dans certains cas le JS étaient immédiatement reflétés dans le navigateur, d'où des itérations très rapides.

2. lancer des requêtes asynchrones (AJAX) pour charger un contenu depuis des pages externes. Cela nous a permis de répartir toutes les applications du jeu dans des pages différentes, gagnant ainsi en modularité.

CÔTÉ CLIENT

Toutes les applications ont été réunies en une seule page, ce qui permet au jeu de tourner sur une page unique, sans serveur local. Les bibliothèques nécessaires en runtime telles que jQuery et Handlebars sont distribuées avec le jeu sous forme minifiée.

> TRAVAIL EN GROUPE

OUTILS

Nous avons utilisé les outils de collaboration suivants :

- **Google Drive** pour la documentation, la gestion de projet (backlog, bug tracking et planning) ainsi que les premiers prototypes sous **Twine**.
- **Git** pour versionner le projet tout en gérant les features avec **Git-Flow**.
- **Slack** pour une communication en ligne rapide combinant chat et prise de notes dans différents channels, notamment : brainstorming, research, technology et writing.

Slack a été pour le groupe un outil de communication très efficace, limitant les communications par mail direct au strict nécessaire. En revanche, du fait de la quantité importante de messages envoyés sur Slack, toute l'équipe n'arrivait pas à suivre l'avancement de l'ensemble du projet. Pour nos prochains projets, nous pensons définir la portée des channels plus rigoureusement et en réserver un pour

l'avancement du projet.

NARRATION

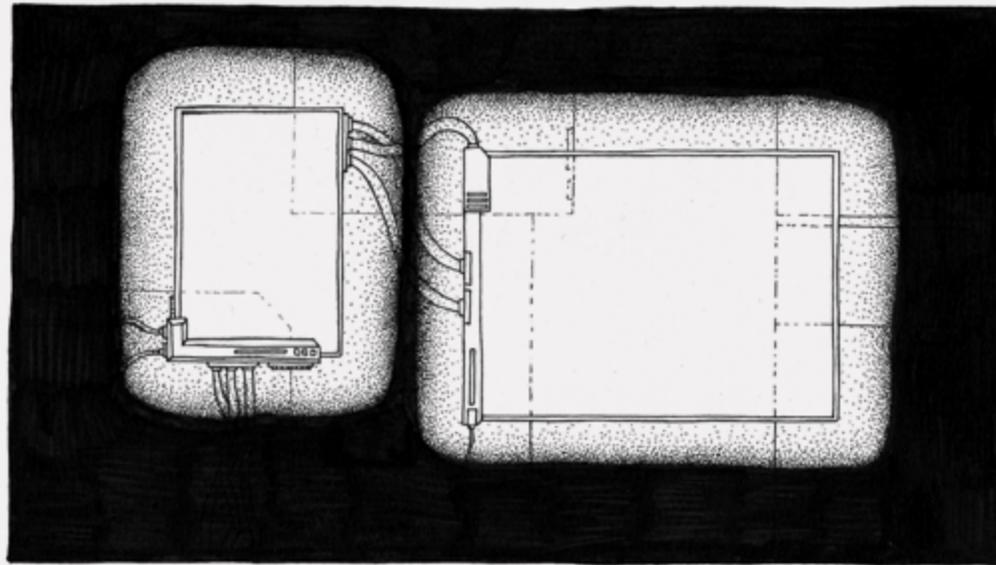
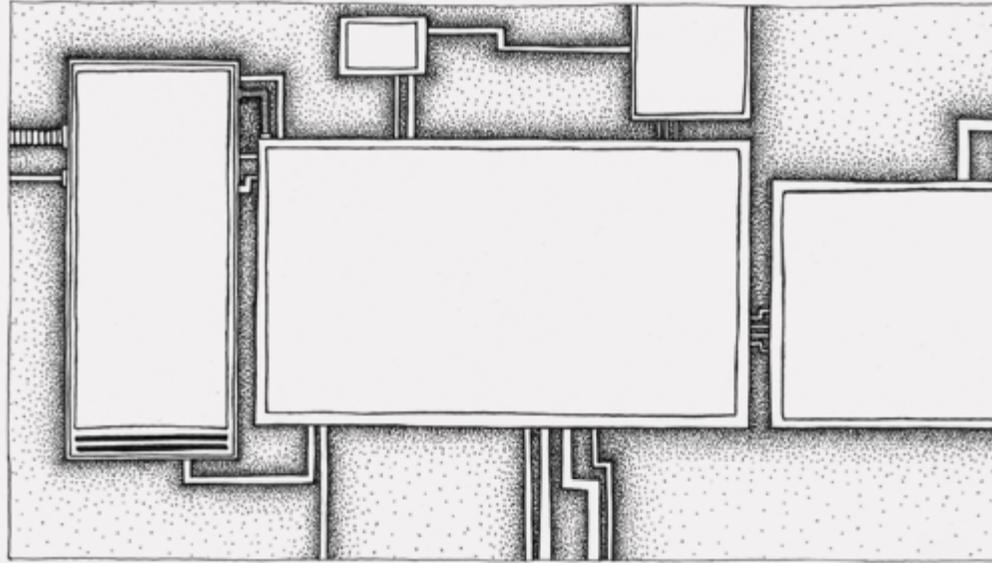
Nous avons eu des difficultés à construire l'histoire du jeu, probablement car nous avons défini les événements de façon trop imprécise, avant d'être trop concentrés sur les détails de narration.

Durant la deuxième partie du projet, c'est sur le contenu que nous n'avons pas assez travaillé, ayant finalement un nombre considérable de lignes de dialogues à produire durant les dernières semaines de production.

DÉVELOPPEMENT

Nous avons rapidement développé les prototypes de hub, chat et de terminal. Toutefois, nous avons négligé l'intégration de toutes ces parties au sein d'une même application : un jeu narratif dans lequel les différentes applications participent à la progression de l'histoire, et dont le contenu dépend des événements déclenchés. Cela nous a empêché de tester la progression du jeu, en dehors de Twine, durant la majeure partie du développement.

> ANNEXE 1 - CONCEPT ART



> ANNEXE 2 - PROTOTYPES

